

Indiaanse Spelen


Copyright © 2004 indianencursus@yahoo.com


Inhoudsopgave

Indiaanse Spelen	1
1. ZONDER MATERIAAL	3
1.1 RACE	3
1.2 GEVANGENE	3
1.3 CHOOM CHOOM SPEL	3
1.4 ZEEHONDTRACE	3
1.5 VOGEL	3
1.6 KIKKER	3
1.7 WORSTELLEN 🐞	4
1.8 SLANGTIKKER	4
1.9 TOKELECON KIN (FOLLOW THE LEADER)	4
1.10 TRAMPING THE BEAVERS	5
1.11 APACHE RELAY (DOORVERTELLEN)	5
1.12 NATUURGELUIDEN 🌳	5
2. MET INDIAKA	6
2.1 INDIAKA OP STOK	6
2.2 INDIAKA OP STOK 2	6
2.3 NETBAL	6
2.4 NETBAL MET INDIAKA EN LAKENS	6
3. MET EEN PLUIM	7
3.1 NAVAJO FEATHER	7
3.2 VERENVOETBAL	7
3.3 PLUUMENTOCHT 🌳	7
4. GROTE SPELEN	8
4.1 THE LITTLE BROTHER OF WAR	8
4.2 ARROW TOSS	8
4.3 DOUBLE BALL (SHINNY)	8
4.4 MUD STICKS 🐞	8
4.5 SCHIJF EN KRUIS	9
4.6 SLINGEREN	9
4.7 AWL GAME (Grond-Darts)	9
4.8 KNIKKERSPEL	10
4.9 RIETJES (MECANO):	10
4.10 BLINDEMAN 🐞	10
5. MET STOK	11
5.1 ZEEHONDEN TREKKEN	11
5.2 BUIT DRAGEN	11
5.3 BALKEN 🐞	11
5.4 TWIG MATCHING	11
6. MET HOEPEL	12
6.1 HOEPELRACE	12
6.2 GRIZZLY BEAR	12
7. GOKSPELEN	13
7.1 MOCASSIN GAME	13
7.2 DOBBELSTENEN	13

1. ZONDER MATERIAAL


1.1 RACE

 Onbepaald aantal spelers


 Op 1 been racen. Je mag op vaste punten wisselen van been.


1.2 GEVANGENE

 minimaal 10 spelers


 De gevangene moet uit een cirkel breken. Hij/zij mag enkel uitbreken door de kring te doorbreken (niet boven of onder armen door).


1.3 CHOOM CHOOM SPEL

 minimaal 6 spelers

 Elk team gaat in een rij staan en iedereen houdt elkaar bij de heup vast. bedoeling is om per team zo diep mogelijk naar voor te buigen zonder te vallen.


1.4 ZEEHONDRACE

 minimum 2 spelers

 Als zeehond (handen in vuistvorm of vlak) en op de ellebogen voortbewegen tegen elkaar racen. De romp mag nooit hoger komen dan de schouders. Oefening op vangen van zeehonden.


1.5 VOGEL

 4 spelers


 Eén persoon strekt armen en benen en moet als een plank verder gedragen worden door 3 andere personen. Diegene die het langste stijf kan blijven wint.


1.6 KIKKER

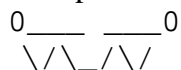
 Onbepaald

 Gehurkt als kikker zitten en geknield en zo ver mogelijk rechtspringen met beide voeten naast elkaar en zonder te vallen

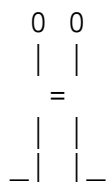
1.7 WORSTELLEN

 2 spelers

 a. Hoofd boven hielen: twee speler zitten met de voeten tegenover elkaar, ze zetten zich recht en haken armen en benen in elkaar. Bedoeling is van de andere persoon over je rug te gooien.



b. Rugworstelen: deelnemers worden rug tegen rug rechtopstaand gezet en tegen elkaar gebonden. De bedoeling is van de andere over je rug te gooien.



c. Stok/vingerworstelen

Als touwtje trekken maar dan met een stok of middelvinger. Bedoeling is de andere over de lijn te trekken.


d. Elleboogworstelen


De ellebogen in elkaar haken en elkaar over de lijn trekken (al zittend, 1 been in elkaar gehaakt)

e. Beenworstelen


Spelers liggen naast elkaar. De ene op zijn buik, de andere op zijn rug. Na drie keer het been op te heffen mogen ze enkel met de benen in elkaar haken en trachten elkaar te laten omkeren


1.8 SLANGTIKKER

 meer dan 4 spelers

 Op een lijn gaan staan met de handen in elkaar. De persoon aan het begin van de cirkel moet de laatste proberen aan te tikken. De getikte persoon is de volgende jager, de vorige jager zet zich in het midden van de lijn.

1.9 TOKELECON KIN (FOLLOW THE LEADER)

 10 tot 40 spelers

 Iedereen moet in een rij gaan staan en nadoen wat de eerste persoon doet. Bedoeling is dat de leider een buitengewoon ingewikkeld en moeilijk parcours aflegt over balken, hekken,...

1.10 TRAMPING THE BEAVERS



10 tot 50 spelers



Baken en terrein af (maximum grootte een voetbalveld). Jagers liggen slapend naast elkaar op de grond. Bevers wandelen in een cirkel rond de jagers en zeggen “Vang de bevers”. Vanaf dat de eerste jager rechtschiet gaan de bevers lopen. Elke jager tikt maximum één bever. Wanneer alle jagers een bever gevangen hebben, keren de rollen om

1.11 APACHE RELAY (DOORVERTELLEN)



6 tot 100 spelers in twee ploegen



Verdeel het team in 2 ploegen. Elk lid staat op ongeveer 50 meter van elkaar op een lijn. De eerste 2 staan samen en krijgen van de leider een eenvoudige vraag. De eerste loopt naar de 2de en verteld de vraag door, de tweede loopt naar de 3de enzovoort. De laatste loopt naar de leider en geeft het antwoord op de vraag.

1.12 NATUURGELUIDEN 🌳




2 tot 40 spelers





Elke groep probeert binnen 5 minuten een lijst met zoveel mogelijk natuurgeluiden vast te leggen (bv regendruppel, kraai, koe, ekster, vrachtwagen, haan, kip, bladeren van boom, specht, roofvogel, merel,...) Niet natuurlijke en menselijke geluiden tellen niet.

2. MET INDIAKA


2.1 INDIAKA OP STOK


 1 speler


 De indiaka, geplaatst op een stokje van 10,20,30 cm.

 Opspringen, met 1 voet de indiaka van het stokje schoppen, en met dezelfde voet terug landen. Zo hoog mogelijk. (zoals bij de karate kid)
VARIANT: hetzelfde met 2 voeten naast elkaar.


2.2 INDIAKA OP STOK 2


 1 speler


 De indiaka, geplaatst op een stokje van 10,20,30,40 cm.

 Persoon staat in pomphouding (enkel handen en voeten raken grond).
Doel is met 1 hand de indiaka eraf gooien terug in positie komen. Zo hoog mogelijk.


2.3 NETBAL


 2 tot 12 spelers


 Indiaka, Een net/touw scheidt 2 afgebakende terreinen

 Bedoeling is de indiaka over het net binnen de terreingrens van de andere ploeg te krijgen.
VARIANT: Met lacrosse rackets lijkt dit spel op het huidige badminton

2.4 NETBAL MET INDIAKA EN LAKENS

 2 tot 12 spelers

 Indiaka, 2 dekens of lakens, touw (als net en als afbakening terrein)

 Zoals bij netbal worden 2 terreinen gescheiden door een touw of net. Elk team houdt een deken vast. De indiaka moet met het deken over het net gegooid worden.

3. MET EEN PLUIM

3.1 NAVAJO FEATHER



Onbepaald



Een pluim wordt aan het tipje met een paardenhaar (of een nylondraad als je alleen *my little pony* ter beschikking hebt) opgehangen



Je laat de veer dansen met het paardenhaar. De rest moet de bewegingen van de veer imiteren.

3.2 VERENVOETBAL



2 tot 16 spelers, met 2 of 4 ploegen te spelen, of ieder voor zichzelf.



Deken, veer (mag ook een donspluimpje zijn)



Een deken wordt op de grond gelegd en een veer wordt in het midden naar beneden geworpen. Alle deelnemers moeten proberen om de veer te blazen over de rand van de overkant (de goal). Als ze hierin slagen scoren ze 1 punt.

3.3 PLUMENTOCHT



2 tot 50 spelers, twee ploegen



Zak met heel veel pluimen



Het eerste team krijgt een zak pluimen mee, waarmee ze een weg uitstippelen. Het 2de team volgt het pluimenspoor en moet op het einde de verstopte eerste ploeg terugvinden. Aangezien pluimen geschenken zijn van de vogels verzamelt het tweede team terug alle pluimen onderweg. Pluimen moeten worden vastgelegd met steentjes, op weipalen, tussen takjes,...

4. GROTE SPELEN

4.1 THE LITTLE BROTHER OF WAR



2 tot 100, 2 ploegen



Stok van 4 meter met ring of mand



Doel is het krijgen van een bal in een arendsnest op een stok (ongeveer 4 meter hoogte). Zoals basketbal maar dan met 1 doel.

Oorspronkelijk alleen maar met de voeten de bal aanraken (mannen), vrouwen mogen de bal met de handen aanraken.

4.2 ARROW TOSS



2 tot 10 spelers



50 plastieken rietjes, klei of natte aarde

De pijlen worden gemaakt door aan één kant van het rietje klei te stoppen. (Heb je enkel droog zand, dan kan je ook afplakken met tape).



Elke persoon maakt 10 rietjes. Op de grond teken je een cirkel van ongeveer een meter doormeter. Twee stappen van de cirkel mag je gaan staan. Eén voor één gooien de spelers een pijl. De speler die een andere pijl raakt mag alle pijlen hebben. Het spel loopt tot iemand alle pijlen heeft.

4.3 DOUBLE BALL (SHINNY)



6 tot 40 spelers



Een licht gebogen stok voor elke speler, een bal van krant gerold of 2 balletjes verbonden met koordjes.



Shinny is zoals hockey, behalve dat er geen net in de goals staat. In het begin van het spel staan beide teams aan de goal en ligt de bal in het midden van het redelijk grote veld. Bedoeling is om de bal tussen de 2 palen van de andere ploeg te krijgen. Niemand mag met de stokken op elkaar kloppen.

4.4 MUD STICKS



10-50 spelers



Normaal klei maar ook te spelen met papier maché



Een bosspel met twee teams. Bedoeling is om een bepaald voorwerp in het kamp van het andere team te gaan halen. De grote klomp klei dient als kogels. Kleine bolletjes klei worden met een stokje gecatapulteerd naar

andere deelnemers. Diegene die geraakt wordt steekt zijn stokje in de lucht en gaat terug naar het kamp.

4.5 SCHIJF EN KRUIS



4 tot +/- 20 spelers (veld vergroten bij meer deelnemers)

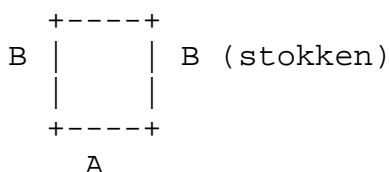


2 schijven (bv onderleggers of borden), en stokken.



Ploegen staan in een vierkant, afgebakend door 4 stokken (ongeveer 3 bij 3 meter). Dezelfde ploeg staat aan overliggende zijden. Doel is zo veel mogelijk schijven over te rollen naar de overburen. Punten tellen totdat de schijf niet meer over raakt of totdat de schijf onderscheept wordt door een stok van de tegenpartij.

A (schijven)



VARIANT: Hoepel waardoor je een lompenbal gooit

4.6 SLINGEREN



Onbepaald



Slingers:

Slingers worden gemaakt van onbewerkt leer, ofwel in de vorm van een vierkant, ofwel in diamantvorm. Hieraan worden 2 riemen bevestigd.



De steen rondslingeren en één van de riemen lossen zodat de steen gecatapulteerd wordt. Doel is of zo ver mogelijk slingeren of iets bepaald raken, of langs een rivier zoveel mogelijk de steen laten ketsen op het water.

4.7 AWL GAME (Grond-Darts)



2 tot 10 spelers



Dartspijltjes of kleine stokjes op zachte grond



Twee cirkeltjes worden in elkaar gelegd (met hoepels of met een koordje) Met dartspijltjes kan er nul (buiten) 10 (grootste cirkel) of 50 (middenste cirkel) gescoord worden.

De dartspijltjes kunnen zittend of rechtopstaand gegooid worden vanaf een bepaalde afstand.

VARIANT: Zo dicht mogelijk bij het eerste pijltje komen.

VARIANT: Samen per team zo snel mogelijk de stokken gooien in de vorm van een cirkel.

4.8 KNIKKERSPEL



2 tot 10 spelers



Knikkers of keitjes , gaatjes maken in de grond of sneeuw.



Vanaf een bepaald punt om de beurt een knikker gooien/rollen naar de gaatjes. De achterste gaatjes scoren het beste.

4.9 RIETJES (MECANO):



2 tot 8 spelers



Een aantal rietjes die gekleurd zijn met een verschillende tekening zoals met bolletjes, zigzag, rechte lijn, schuine lijn of niets. Punten variëren van 1,5,10,15,20,25,30,35,40,45,50,55,60,65,70,75



Alle rietje worden op de grond gegooid en één voor één moet iemand een rietje wegnemen. Als er een ander rietje beweegt is de volgende aan de beurt. Je mag gebruik maken van een stoke om een rietje weg te peuteren. De eerste speler met 100 punten wint. Voor kleinere kinderen is het aangeraden om niet zoveel verschillende soorten rietjes te nemen.

4.10 BLINDEMAN



2 tot 10 spelers (afhankelijk van grootte cirkel)




Blinddoeken en een lange stok voor elke speler
Een groot been



Een cirkel is afgebakend met keitjes. Elke speler staat geblinddoekt met de stok in de hand in de cirkel. Het been wordt in de cirkel geworpen. Elke speler probeert met behulp van de stok het been te vinden. Diegene die het been kan breken wint

5. MET STOK


5.1 ZEEHONDEN TREKKEN


 2 spelers


 lange stok

 Zoals koordtrekken, maar dan met de voeten naast elkaar en een lange stok. Je mag niet opnieuw herpakken. (=zeehonden uit het ijs trekken)


5.2 BUIT DRAGEN


 3 tot 10 spelers


 Stevige stok

 De buit wordt gedragen met een borstelstok. Eén persoon hangt als buit aan de stok

5.3 BALKEN


 2 spelers


 Cirkel afbakenen van ongeveer 7 meter diameter. Tegenstanders krijgen elk een balk van 5 meter / 10 cm diameter.

 Tegenstanders moeten elkaar of elkaars balk buiten het terrein krijgen. Het is enkel toegelaten om te duwen, niet om te draaien of slagen.

5.4 TWIG MATCHING


 4 tot 40 spelers


 Een aantal stokjes/twijgjes wordt in twee gebroken voor elk team. De moeilijkheidsgraad kan je verhogen/verlagen door veel verschillende soorten takken met bladeren te nemen/ ook bloemen te nemen,...


 Er zijn 2 teams. Elk teamlid krijgt een deel van het stokje en moet in estafette proberen om het andere deel zo snel mogelijk te halen van een tafel (zijn eigen deel blijft in het kamp). Wanneer er een fout stokje terugkomt moet de persoon in kwestie direct opnieuw proberen.

6. MET HOEPEL


6.1 HOEPELRACE


 8 tot 50


 2 hoepels

 Twee teams staan opgesteld in 2 rijen. De eerste van de rij heeft een hoepel. De hoepels worden doorgegeven door de hoepel over de volgende persoon in de rij te halen. Als de hoepel op het einde van de rij is moet de eerste naar achter lopen. Doel is om het eerst met de hele rij over een bepaalde grens te geraken.

6.2 GRIZZLY BEAR

 6 tot 30

 5 hoepels (of touwen), touw van 3 meter,
20 zakjes maïs of bonen


 Leg een kleine hoepel in het midden van het terrein. Leg 4 andere hoepels in de 4 windrichtingen op 8 passen van het midden (dit is voor 4 teams). Het midden is het hol van de beer. In het hol liggen 20 zakjes maïs of gedroogde bonen. Het hol wordt bewaakt door 2 beren die met een touw aan elkaar hangen. Doel van de 4 teams is het stelen van zoveel mogelijk maïs zakjes en het terugbrengen naar het hol. Iemand die getikt wordt moet terug naar zijn hol.

7. GOKSPELEN

7.1 MOCASSIN GAME


 2 tot 5


 Minimum 3 schoenen, laarzen of mocassins

 De uitdager laat ongemerkt in één van de mocassins de steen vallen. De anderen moeten 1 voor 1 raden in welke mocassin dit was.

7.2 DOBBELSTENEN

 Minimum 2

 Minimum 3 dobbelstenen
Dobbelstenen zijn platte keien, platte plankjes,... waarbij 1 kant gemarkeerd is en de andere niet

 De spelers proberen eerst aan een bepaalde score te geraken met de dobbelstenen. Indiaanse dobbelstenen hebben normaal maar 2 kanten, je scoort dus alles of niets. Je kan wel dobbelstenen maken die meer waard zijn.

Referenties:

<http://www.ankn.uaf.edu/> Alaska Native Knowledge Network games, WEIO Inc. Publications, 1995

<http://collections.ic.gc.ca/games/chance/index.html> Gokspelen, geraadpleegd op 20/04/2001

<http://hsc.unm.edu/pathways/Downloads/dwnloads.htm> Modified American Indian Games, geraadpleegd op 03/04/2003

<http://www.manataka.org/page185.html> Native Games, geraadpleegd op 18/09/2003